All of your comrades have been shot down in the face of overwhelming odds. You are the last fighter pilot pitched against multiple waves of enemy fighters hurtling towards you. They will try to evade you and reach their target. You must shoot them down – but beware – when provoked they will attack you. You must destroy the enemy – **you** are the last hope. Are you good enough to be called an **ACE?**

ACE is your chance to feel the thrill of flying a jet fighter in high speed aerial combat. **100% machine code** makes **ACE** the fastest, most responsive emulation of air combat available. Dive, climb, roll – find and destroy the enemy with conventional and heat-seeking rockets using radar and visual contact.

Warning: Due to the realism of **ACE** some players may experience air-sickness.

1) 100% fast machine code.
2) Uses 15.75K of memory.
3) More than a flight simulation. An emulation of the excitement of aerial combat.
4) The most stunning cockpit display available on a 16K computer.
5) Demonstration mode.
6) Pause feature.
7) Up to three enemy aircraft to attack at any one time.
8) Permits daytime, dusk and night flying.
9) Intelligent and cunning opponents.
10) Incredibly smooth and fast representation of the horizon.
11) Ten instruments to monitor.
12) Keyboard or joystick control (optional).
13) Realistic sound effects.
14) Music.

INSTRUCTIONS ON REVERSE

Written a game? Send to us for evaluation

CASCADE GAMES LTD.,
1 - 3 HAYWRA CRESCENT,
HARROGATE, NORTH YORKSHIRE,
HG1 5BG, ENGLAND

© **COPYRIGHT 1985 CASCADE GAMES**
All rights of the owner, of work(s) being produced, are reserved by Cascade Games Ltd. Unauthorised copying, hiring, lending, public performance and broadcasting of this cassette is highly prohibited. The publisher assumes no responsibility for errors, nor liability for damage arising from its use.

AT LAST YOU CAN REALLY FLY!

ACE

THE AIR COMBAT EMULATOR
BY I. MARTIN
FROM CASCADE GAMES

commodore C16

AIR COMBAT EMULATOR

commodore C16

A.C.E. PILOT INSTRUCTIONS

ROCKETS: Black (normal), Yellow (heat seeking) will replenish automatically according to level of combat. Line up enemy in sights and fire.

TO FIRE: Shift key or joystick.

THRUST: Your engine's power – more thrust, more speed and more fuel consumed.

VERY IMPORTANT: Your fuel is replenished at every 1000 points scored.

FUEL: Red indicates critical fuel level.

VEL: Airspeed – below 100 knots you will stall.

ALT: Altitude – 'ceiling' 40,000 ft.

ROLL: Indicates banking angle for turning – very useful when in combat.

PITCH: Indicates degree of climb or dive – watch out for the ground, it's hard!

ENEMY: Indicates number of enemy remaining in 'wave'. Destroy a 'wave' and receive ten bonus points for each unused rocket.

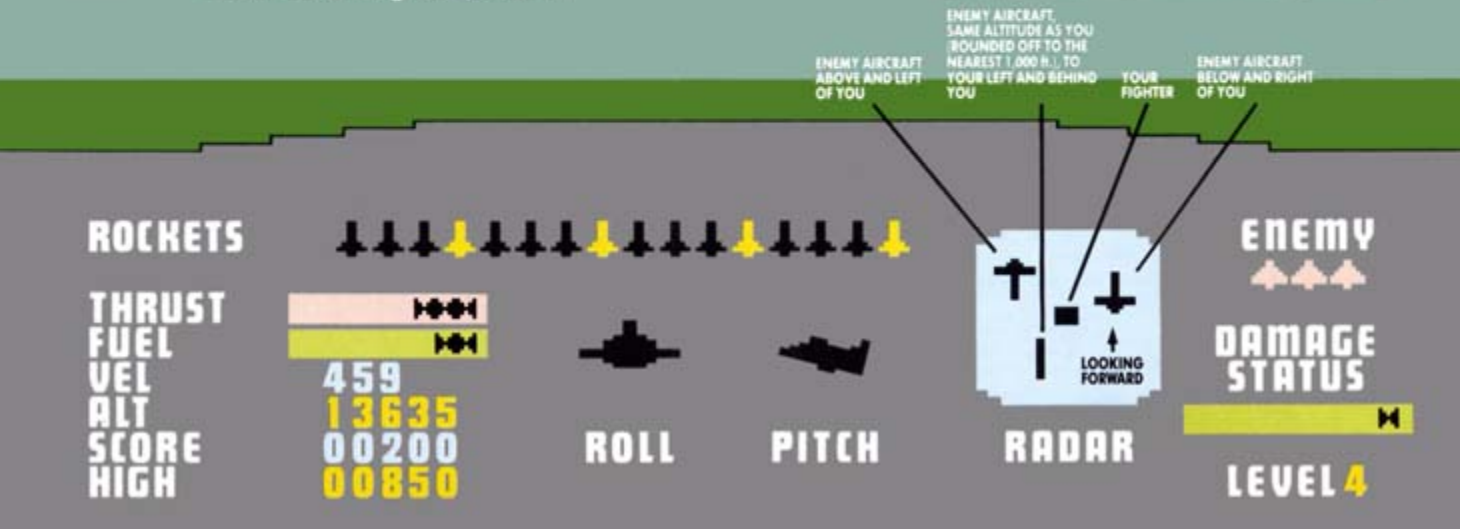
DAMAGE STATUS: Avoid incoming rockets – keep damage low

JOYSTICK CONTROL: Plug joystick into socket marked Joy 1.

KEYBOARD CONTROL: Use cursor keys to control flight.

OTHER CONTROLS: F1: decrease – thrust.
F2: increase – thrust.
Run/Stop: pause – restart game.

RADAR: 'Blips' indicate enemy aircraft. Arrows indicate relative altitude. Climb, dive or bank to position enemy in front of you and at same altitude. Wait for visual contact. Engage enemy.



A.C.E. - Pilotenanweisung

Raketen ("ROCKETS") - Schwarz (Normal) und Gelb (Hitzeempfindlich); werden im Verlauf des Kampfes automatisch nachgeladen. Visiere die in Sicht befindlichen Feinde an und schieße.

Feuern ("TO FIRE") - Durch Tastendruck (SHIFT) oder Joystick.

Schub ("THRUST") - Die Leistung Deines Triebwerks; - je mehr Schub und Geschwindigkeit, desto höherer Spritverbrauch. ACHTUNG !! Nach 1000 Punkten wird Dein Tank aufgefüllt!

Kraftstoff ("FUEL") - "Rot" signalisiert einen kritischen Treibstoffpegel.

Geschwindk. ("VEL") - Fluggeschwindigkeit; fliege unter 100 Knoten, wenn Du gleiten möchtest.

Höhe ("ALT") - Flughöhe; Höchstgrenze 40.000 Fuß.

Rolle ("ROLL") - Zeigt die Kurven-Schräglage beim Wenden an. Sehr nützlich während eines Kampfes.

Neigung ("PITCH") - Zeigt den Steigungs- bzw. Neigungswinkel an. Paß' auf den Boden auf, er ist sehr hart !

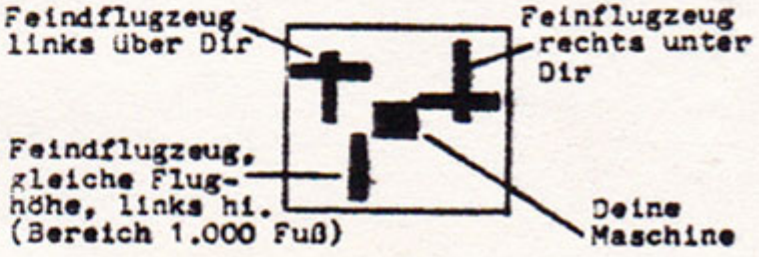
HINWEIS: Du mußt die feindlichen Maschinen unter Benutzung Deines Radars aufspüren; sie werden nicht einfach zu Dir kommen.

Feind ("ENEMY") - Zeigt die Anzahl der restlichen Feinde in Deinem näheren Bereich an. Zerstöre eine Flotte und kassiere 10 Bonuspunkte für jede unbenutzte Rakete.

Schaden ("DAMAGE STATUS") - Vermeide feindliche Treffer an Deiner Maschine; halte Deinen Schaden gering.

Joystick - Schließe den Joystick an Buchse 1 an.

Keyboard - Statt des Joysticks kannst Du auch die CURSOR-Tasten zur Flugkontrolle benutzen.

Andere Funktionen - F1 : Schubabnahme
F2 : Schubzunahme
Run/Stop: Pause/Spielfortsetzung.

Radar - "Blips" zeigen feindliche Flugzeuge an. Pfeile zeigen Dir die entsprechende Flugrichtung. Steige, Sinke oder zieh' eine Kurve, um den Feind vor Deine Maschine und auf gleiche Höhe zu bekommen. Warte bis zum Sichtkontakt. Dann greif' den Feind an.